Expandir todo

TusCriaturas

- Todas las páginas
- Nuestros espacios
- Artículo aleatorio
- Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

- Donar con PayPal
- Donar en crypto
- Crear página
- Cómo escribir
- Subir al repositorio
- Necesitamos imágenes
- Nuestros Estándares

Novedades

- Cambios recientes
- Todos los registros
- Páginas nuevas
- Lo más nuevo
- Nuevos archivos
- CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

- Todas las categorías
- Todas las mitologías

Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

Juegos:Ungüentos para dopar armas blancas en DnD (Imontegav)

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Ungüento potenciador para impregnar armas blancas.

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por Imontegav. Veáse Juegos:Homebrew de Imontegav para DnD para más contenido relacionado.

Sumario ocultar

1 Introducción
2 Propiedades generales
3 Tipos de ungüentos
3.1 Ungüentos flamígeros (daño fuego)
3.1.1 Ungüento flamígero I
3.1.2 Ungüento flamígero II
3.1.3 Ungüento flamígero III
3.2 Ungüentos congelantes (daño frío)
3.2.1 Ungüento congelante I
3.2.2 Ungüento congelante II
3.2.3 Ungüento congelante III
3.3 Ungüentos venenosos (daño veneno)
3.3.1 Ungüento venenoso I
3.3.2 Ungüento venenoso II
3.3.3 Ungüento venenoso III
3.4 Ungüentos corrosivos (daño ácido)
3.4.1 Ungüento corrosivo I
3.4.2 Ungüento corrosivo II
3.4.3 Ungüento corrosivo III
3.5 Ungüentos galvánicos (daño rayo)
3.5.1 Ungüento galvánico I
3.5.2 Ungüento galvánico II
3.5.3 Ungüento galvánico III
3.6 Ungüentos explosivos (daño trueno)
3.6.1 Ungüento explosivo I
3.6.2 Ungüento explosivo II
3.6.3 Ungüento explosivo III
3.7 Ungüentos profanos (daño necrótico)
3.7.1 Ungüento profano I
3.7.2 Ungüento profano II
3.7.3 Ungüento profano III
3.8 Ungüentos sagrados (daño radiante)
3.8.1 Ungüento sagrado I
3.8.2 Ungüento sagrado II
3.8.3 Ungüento sagrado III
3.9 Ungüentos prismáticos (daño al azar)

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Contenidos personalizados
Dungeons and Dragons personalizado
Dungeons and Dragons
Dungeons and Dragons no-canónico
Artículos originales de Imontegav
Artículos con imágenes de Avengium
Artículos de dificultad intraficcional 0
Armamento
Contenido jugable
Modificaciones de juegos

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

3.9.1 Ungüento prismático I
3.9.2 Ungüento prismático II
3.9.3 Ungüento prismático III
3.10 Ungüentos especiales (otros efectos)
3.10.1 Ungüento flamígero profano
3.10.3 Ungüento flamígero mágico
3.10.4 Ungüento infernal
3.10.5 Ungüento radioactivo
3.10.6 Ungüento de almas
3.10.7 Ungüento paralizante
4 Regla adicional sugerida: ungir flechas
5

Introducción editar

En diferentes tiendas de armas especializadas, venderían diversos tipos de ungüentos que pueden ser aplicados a cualquier arma filosa, punzante o contundente. Estos ungüentos estarían contenidos en tarritos con un peso de 0.2 libras (5 tarritos pesarían 1 libra), y serían de un sólo uso.

Al usar un tarrito de ungüento de dopaje en una determinada arma, esa arma realizará una cantidad de daño adicional de un tipo específico (según el tipo de ungüento empleado) en todos sus ataques exitosos del actual combate (si el personaje o criatura se encuentra en un combate) o del próximo combate (si el personaje se encuentra fuera de combate).

Ungir una arma con un determinado ungüento dentro de un combate, consume una acción del personaje o criatura.

Propiedades generales editar

Los ungüentos se encuentran contenidos en tarritos con un peso de 0.2 libras (5 tarritos pesarían 1 libra) y son de un sólo uso. Pueden emplearse en cualquier arma filosa, punzante o contundente. Al ser empleadas en un determinada arma, el ungüento se consume, pero esa arma efectuará daños o condiciones adicionales durante un combate.

Tipos de ungüentos editar

Ungüentos flamígeros (daño fuego) editar

Ungüento flamígero I editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 de fuego**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**. El ungüento debe ser encendido, y se apaga bajo el agua perdiendo todos sus efectos. El arma ungida puede encender objetos inflamables.

- Precio 10 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento flamígero II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8 de fuego**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**. El ungüento debe ser encendido, y se apaga bajo el agua perdiendo todos sus efectos. El arma ungida puede encender objetos inflamables.

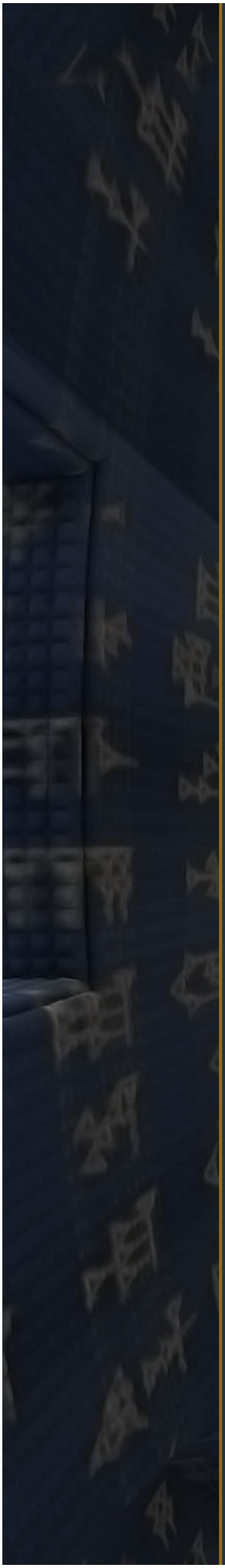
- Precio 30 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento flamígero III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12 de fuego**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**. El ungüento debe ser encendido, y se apaga bajo el agua perdiendo todos sus efectos. El arma ungida puede encender objetos inflamables.

- Precio 100 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüentos congelantes (daño frío) editar



Ungüento congelante I editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 de frío**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 10 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento congelante II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8 de frío**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 30 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento congelante III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12 de frío**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 100 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüentos venenosos (daño veneno) editar

Ungüento venenoso I editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 de veneno**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 10 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento venenoso II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8 de veneno**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 30 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento venenoso III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12 de veneno**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 100 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüentos corrosivos (daño ácido) editar

Ungüento corrosivo I editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 de ácido**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 10 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento corrosivo II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8 de ácido**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 30 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento corrosivo III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12 de ácido**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 100 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüentos galvánicos (daño rayo) editar

Ungüento galvánico I editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 de rayo**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 10 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento galvánico II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8 de rayo**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 30 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento galvánico III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12 de rayo**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 100 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüentos explosivos (daño trueno) editar

Ungüento explosivo I editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 de trueno**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 10 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento explosivo II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8 de trueno**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 30 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüento explosivo III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12 de trueno**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 100 gp.
- Gremio de venta sugerido: alquimia.

Ungüentos profanos (daño necrótico) editar

Ungüento profano I editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 necrótico**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 10 gp.
- Gremio de venta sugerido: brujería.

Ungüento profano II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8 necrótico**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 30 gp.
- Gremio de venta sugerido: brujería.

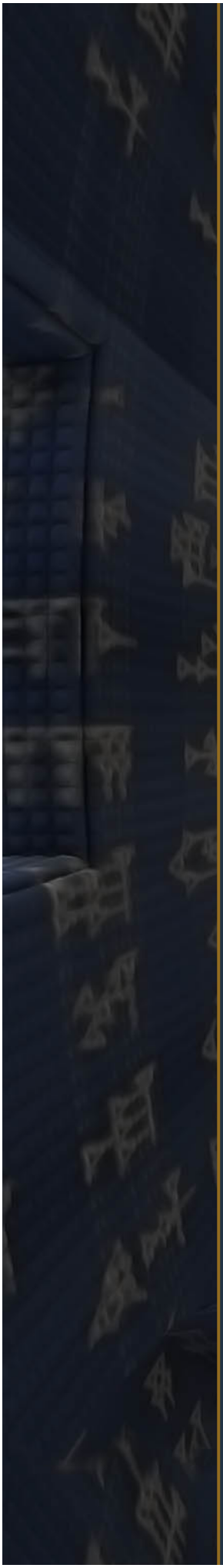
Ungüento profano III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12 necrótico**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 100 gp.
- Gremio de venta sugerido: brujería.

Ungüentos sagrados (daño radiante) editar

Ungüento sagrado I editar



El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 radiante**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 10 gp.
- Gremio de venta sugerido: liturgia.

Ungüento sagrado II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8 radiante**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 30 gp.
- Gremio de venta sugerido: liturgia.

Ungüento sagrado III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12 radiante**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.

- Precio 100 gp.
- Gremio de venta sugerido: liturgia.

Ungüentos prismáticos (daño al azar) editar

Ungüento prismático I editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.
El tipo de daño realizado en cada ataque es determinado al azar mediante un dado 1d8.
Dependiendo del resultado:

1. Fuego
2. Frío
3. Veneno
4. Ácido
5. Rayo
6. Trueno
7. Necrótico
8. Radiante

- Precio 10 gp.
- Raro / Muy raro.

Ungüento prismático II editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d8**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.
El tipo de daño realizado en cada ataque es determinado al azar mediante un dado 1d8.
Dependiendo del resultado:

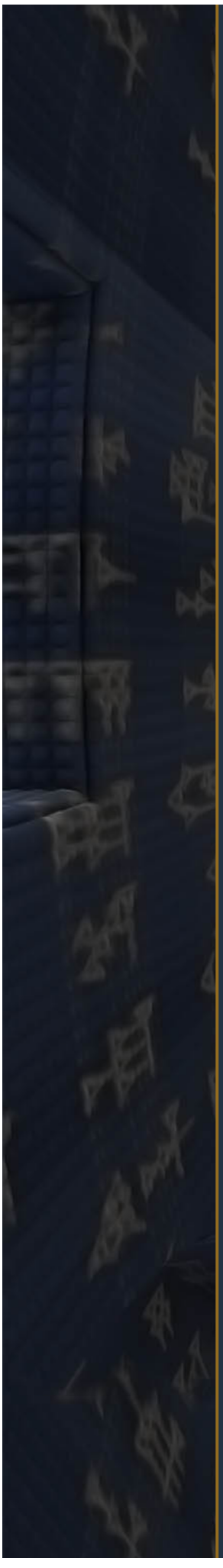
1. Fuego
2. Frío
3. Veneno
4. Ácido
5. Rayo
6. Trueno
7. Necrótico
8. Radiante

- Precio 30 gp.
- Raro / Muy raro.

Ungüento prismático III editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d12**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**.
El tipo de daño realizado en cada ataque es determinado al azar mediante un dado 1d8.
Dependiendo del resultado:

1. Fuego
2. Frío
3. Veneno
4. Ácido
5. Rayo
6. Trueno
7. Necrótico
8. Radiante



- Precio 100 gp.
- Raro / Muy raro.

Ungüentos especiales (otros efectos) editar

Ungüento flamígero profano editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d6 de fuego + 1d6 necrótico**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**. El ungüento debe ser encendido, y se apaga bajo el agua perdiendo todos sus efectos. El arma ungida puede encender objetos inflamables.

- Precio 150 gp.
- Gremio de venta sugerido: brujería.
- Raro / Muy raro.

Ungüento flamígero sagrado editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d6 de fuego + 1d6 radiante**, en todos sus ataques exitosos y **durante todo el combate**. El ungüento debe ser encendido, y se apaga bajo el agua perdiendo todos sus efectos. El arma ungida puede encender objetos inflamables.

- Precio 150 gp.
- Gremio de venta sugerido: liturgia.
- Raro / Muy raro.

Ungüento flamígero mágico editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d6 de fuego + 1d6 fuerza**, en todos sus ataques exitosos, y **durante todo el combate**. El ungüento debe ser encendido, y se apaga bajo el agua perdiendo todos sus efectos. El arma ungida puede encender objetos inflamables.

- Precio 200 gp.
- Raro / Muy raro.

Ungüento infernal editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 de fuego + 1d4 necrótico + 1d4 radiante**, en todos sus ataques exitosos, y **durante todo el combate**. El ungüento debe ser encendido, y se apaga bajo el agua perdiendo todos sus efectos. El arma ungida puede encender objetos inflamables.

- Precio 200 gp.
- Raro / Muy raro.

Ungüento radioactivo editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 de veneno + 1d4 necrótico + 1d4 radiante**, en todos sus ataques exitosos, y **durante todo el combate**.

- Precio 200 gp.
- Raro / Muy raro.

Ungüento de almas editar

El arma ungida realiza **daño adicional 1d4 necrótico + 1d4 radiante** a su objetivo, y **cura 1d4 puntos** a su portador, en todos sus ataques exitosos, y **durante todo el combate**.* Precio 300 gp.

- Raro / Muy raro.

Ungüento paralizante editar

El arma ungida otorga la **condición adicional "paralizado" durante 3 turnos**, en todos sus ataques exitosos si la criatura falla una tirada de salvación de constitución DC 10. El efecto del ungüento sobre el arma **dura todo el combate**. La criatura se vuelve inmune a la parálisis causada por el ungüento durante 24 horas, tras terminar su condición de parálisis.* Precio 200 gp.

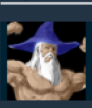
- Gremio de venta sugerido: brujería.

Regla adicional sugerida: ungir flechas editar

Si se aplica esta regla, será posible ungir todas las municiones de flechas de una determinada arma a distancia para

que realice daños o condiciones adicionales durante todo el combate.

editar



Artículo original de Imontegav

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 20:12. Basado en el trabajo de los usuarios NimoStar y Imontegav de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.